HQ • Scooby investiga o terrível monstro do labirinto
Abril
R$ 7,95
15/4/2004
Ano 5
Nº 214
RECREIO
ISSN 1517-7467
Eles são o máximo!
Saiba tudo sobre os personagens mais legais do mundo dos games
Vou correndo ver isso!
Grátis
CIRCOMIX
Envelope com:
1 personagem
1 minigibi
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
PESQUISA ESCOLAR
Embarque com Cabral na viagem do Descobrimento do Brasil
BUÁÁÁ!
Veja o que acontece no seu corpo quando você chora
www.RECREIONLINE.com.br

Kellogg's
TONY®
Leo Burnett
SÓ NÃO EXAGERE
NAS MANOBRAS:
VOCÊ PRECISA DOS DENTES
PARA COMER SUCRILHOS.
www.sucrilhos.com.br
Desperte o tigre
em você.
SUCRILHOS
SUCRILHOS
SUCRILHOS

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUANTO TEMPO VIVE O CASTOR?

Mariana Bonesio, 12 anos
Três Corações – MG

Quando está livre na natureza, costuma viver 25 anos. Já em cativeiro, longe de predadores e com alimentação balanceada, pode atingir 50 anos. O castor é um dos maiores roedores do mundo, chegando a medir mais de 1 metro de comprimento. Ele constrói tocas debaixo da terra e é um ótimo nadador, permanecendo até 15 minutos debaixo da água.

EXISTE ÁGUA EM OUTROS PLANETAS?

Bruno Silva Cardoso
Dionizio – SP

Sim, mas os cientistas concluíram que dificilmente se poderá encontrar água em estado líquido ou em grande quantidade nos planetas do Sistema Solar. Em Urano e Netuno, existem sinais de água em forma de neblina. Vênus tem água no estado gasoso em sua atmosfera. Em Júpiter e Saturno, acredita-se que exista água congelada e Plutão pode ser considerado uma grande bola de gelo sujo, formada por água e minerais. Já em Marte, a água existe nos estados sólido e gasoso. Recentemente foram descobertas pistas de água corrente salgada no planeta.

É VERDADE QUE OS ELEFANTES TÊM MEDO DE RATOS?

Mateus Nascimento
São Paulo – SP

Não. Isso é uma lenda que provavelmente surgiu por causa do medo que os humanos têm dos ratos. Os elefantes não são medrosos e podem até atacar animais como leões e tigres se precisarem defender seus filhotes.

ILUSTRAÇÕES: JARDIM

CONSULTORIA: MARCIO MAIA (professor do Observatório do Valongo, da UFRJ), JURGEN SCHNELLRATH (pesquisador do Centro de Tecnologia Mineral), JADER MARINHO (biólogo do Instituto de Ciências Biológicas da UnB), DAVID FIELD (especialista em mamíferos do Zoológico de Londres) e WALTER DURAN (diretor do Laboratório Philips da Amazônia de Pesquisa e Desenvolvimento em tecnologia digital).

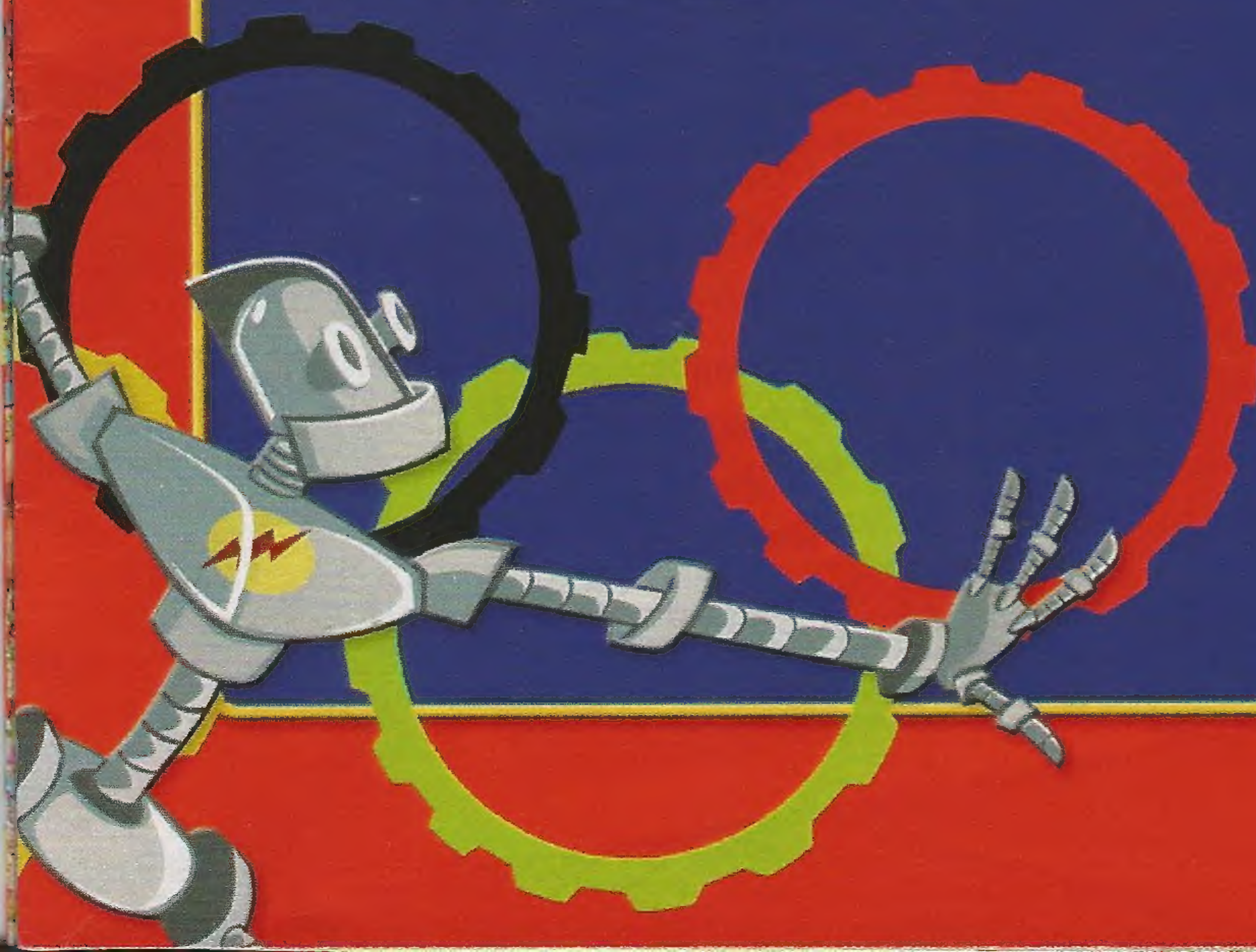
QUAL É O MAIOR DIAMANTE DO MUNDO? QUANTO ELE VALE?

Renan de Oliveira, 9 anos
Fortaleza – CE

O maior diamante bruto foi encontrado em 1905 na África do Sul e recebeu o nome de Cullinam. Ele pesava 3.106 quilates e foi vendido por 150 mil libras (cerca de 800 mil reais). Cullinam foi dado ao rei da Inglaterra e transformado em nove pedras e alguns pequenos brilhantes. A maior dessas pedras está no cetro da família real inglesa. Já o diamante lapidado mais caro tinha 100 quilates e foi vendido por 16 milhões de dólares (o equivalente a 46 milhões de reais). Outro recordista foi um diamante leiloado em 1987 que, apesar ter apenas 0,95 quilate, custou 880 mil dólares (mais de 2,5 milhões de reais). Ele atingiu esse valor por ter uma cor rara: era violeta-avermelhado.

KING
EDWARD VII

VOCÊ SABIA QUE...

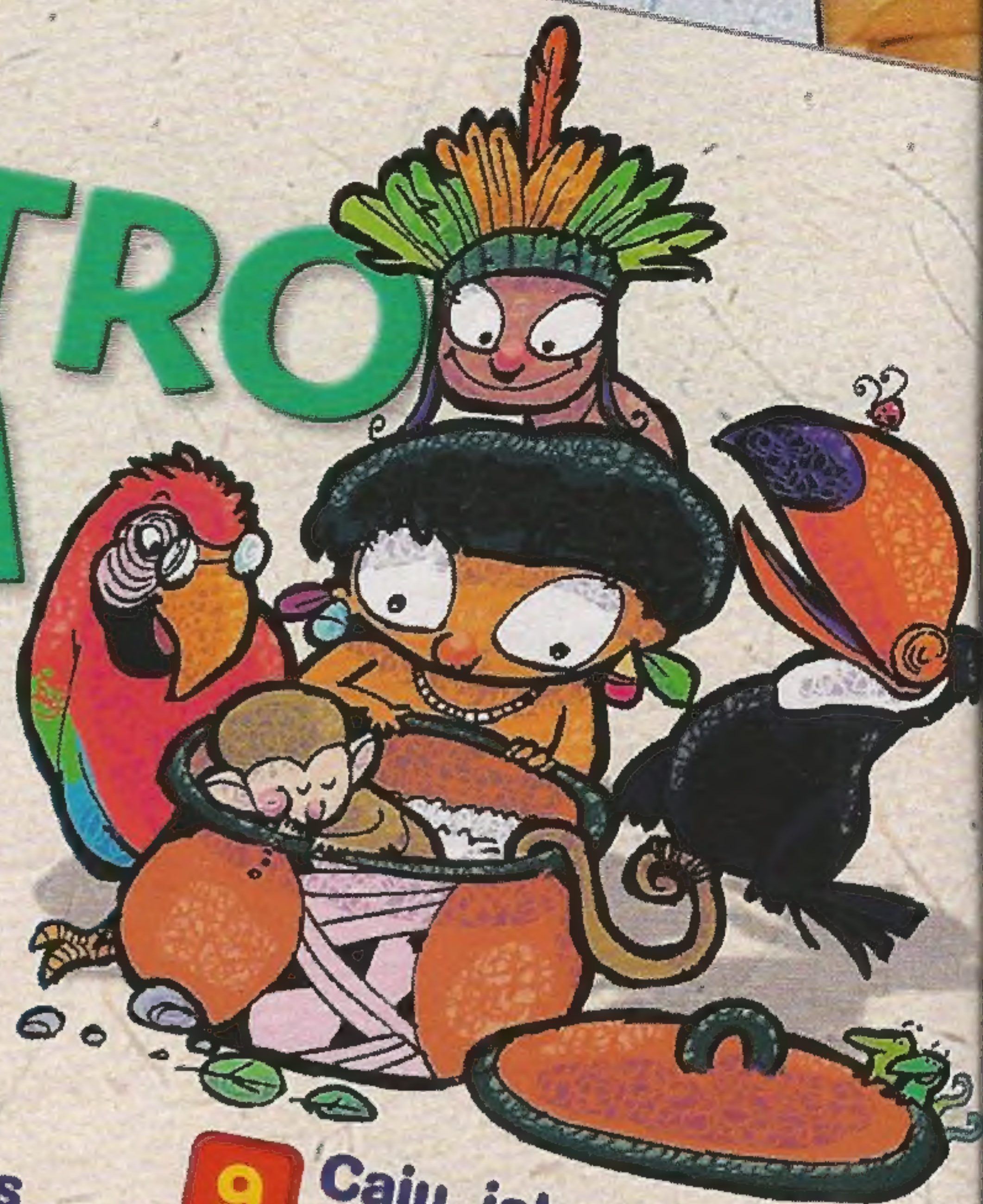
- Existe uma olimpíada de robôs? A primeira Robolimpíada aconteceu em março de 2004 na cidade de São Francisco, nos Estados Unidos. Participaram mais de 400 robôs de 11 países, que foram controlados por 600 humanos em competições de triatlo, sumô e futebol. Os vencedores ganharam medalhas e devem participar da próxima competição em 2005.

COMO AS MÚSICAS ENTRAM EM UM CD?

Lucas Alves Nunes, 13 anos
São Miguel do Araguaia – GO

Primeiro os músicos gravam os sons dos instrumentos. Depois a música é passada para computadores e os sons, então, são representados por códigos formados por seqüências de 0 e 1. Quando um CD é gravado, são feitos no plástico minúsculos furos que representam essas mesmas seqüências de números. Na hora que você ouve o CD, o aparelho de som "lê" os furinhos, entende esse código de números e os reproduz como sons.

teste

POR DENTRO DA ALDEIA

Você conhece os povos indígenas que vivem no Brasil? Responda às perguntas e descubra se você é um verdadeiro curumim.

1 Os índios inventaram a pipoca.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

2 Todos os indígenas falam tupi e têm os mesmos hábitos.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

3 Entre os indígenas, as pessoas mais velhas sempre são muito respeitadas, porque conhecem melhor o mundo.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

4 Meninos e meninas indígenas quase nunca têm tempo para brincar, porque precisam ajudar os pais em suas tarefas.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

5 Na maioria dos povos, os homens costumam se enfeitar mais do que as mulheres.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

6 Os índios brincam com bonecas, piões e petecas.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

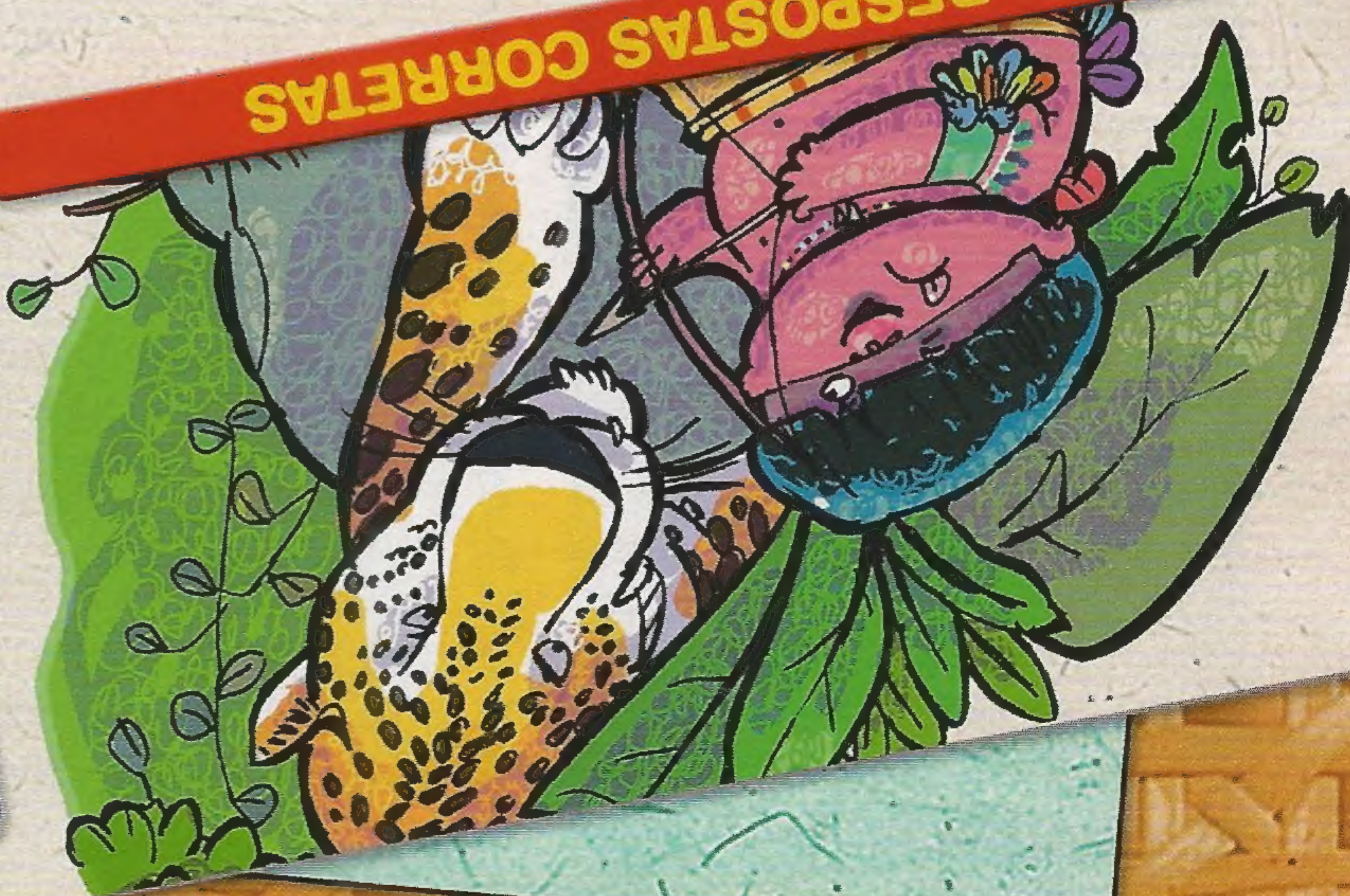
7 Os caciques cuidam da proteção espiritual do povo e fazem remédios para curar os doentes.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

8 Os meninos índios acompanham os adultos nas caçadas e treinam pontaria desde pequenos.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

9 Caju, jabuticaba, mingau e samambaia são palavras indígenas.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

10 Todos os grupos indígenas vivem na Amazônia.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

11 Um dos principais ingredientes usados pelos indígenas para preparar alimentos e bebidas é a mandioca.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

12 Os índios pintam o corpo e usam adereços com penas só para se enfeitar.
- [ ] Verdadeiro
- [ ] Falso

RESPOSTAS CORRETAS

1 Verdadeiro
Muitos povos plantam milho. Eles também inventaram a pamonha e a canjica.

2 Falso
Existem no Brasil mais de 200 grupos indígenas com idiomas e tradições diferentes.

3 Verdadeiro
Os indígenas valorizam a sabedoria e a experiência das pessoas mais velhas.

4 Falso
As crianças que vivem em aldeias brincam bastante e nas brincadeiras começam a aprender a realizar tarefas que farão quando adultos.

5 Verdadeiro
Em muitos grupos, os homens usam mais pinturas e enfeites de penas, dentes, palha e conchas para atrair a atenção das garotas.

6 Verdadeiro
Eles usam cerâmica, espigas de milho, sementes e madeiras para criar esses brinquedos.

7 Falso
Os caciques são os chefes das aldeias. Os pajés é que cuidam da proteção espiritual e da saúde das pessoas.

8 Verdadeiro
Os pais levam seus filhos nas caçadas e pescarias para que aprendam a conhecer os bichos e os perigos da mata.

9 Verdadeiro
Os dicionários do Brasil trazem cerca de 20 mil palavras de origem indígena.

10 Falso
Há povos indígenas em quase todo o país.

11 Verdadeiro
A mandioca é usada para fazer farinha, mingau, beiju e alguns tipos de bebida.

12 Falso
Cada tipo de pintura e enfeite tem um significado. Podem, por exemplo, indicar se a pessoa é solteira ou a qual família pertence.

ILUSTRAÇÕES: CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

RESULTADO

De 0 a 4 certas
Provavelmente os índios sabem mais sobre o seu jeito de viver do que você sobre o deles. Para conhecer mais sobre o assunto consulte sites, livros e revistas. Você vai fazer descobertas incríveis.

De 5 a 8 certas
Você conhece um pouco sobre os índios, mas ainda há muito para descobrir. Aproveite a semana do Dia do Índio para conseguir novas informações. Tente saber também se há alguma povoação indígena em sua cidade e pesquise mais sobre ela.

De 9 a 12 certas
Parece que está ligado nos assuntos indígenas e já deve ter feito muitas pesquisas sobre o assunto. Aproveite que sabe tanto sobre a cultura indígena e dê algumas dicas para seus amigos que não se saíram tão bem no teste.

TEXTO ▸ ROBERTA VIGANÓ
DESIGN ▸ ALICE FERREIRA

GALERA

Saiba tudo sobre os heróis de maior sucesso dos games e curta ainda mais as suas aventuras com essa turma.

CONSULTORIA: NELSON ALVES JR., PABLO MIYAZAWA E RONNY MARINOTO.

PAC-MAN

Um dos primeiros astros do mundo dos games, essa bolinha amarela começou a carreira no Atari. Corajoso, Pac-Man viaja ao Reino Fantasma para salvar seus amigos de monstros, piratas e fantasmas. Seu objetivo é comer as frutas que encontrar, coletar segredos para descobrir novas fases e libertar quem corre perigo.

FICHA SECRETA

Nascimento ▸ **1980.**
Habilidades ▸ **transformar-se em metal, correr e devorar fantasmas.**
Seus amigos ▸ **Miss Pac-Man, Professor Pac-Man e Pac-Man Júnior.**
Quem tem medo dele ▸ **piratas, monstros, robôs e fantasmas como Clyde, Pinky, Blinky e Inky.**
Onde encontrá-lo ▸ **Pac-Man World 2 (PS2, GameCube, Xbox).**

SONIC

Nunca ninguém foi tão veloz quanto ele! Por uma confusão de tradução, Sonic ficou conhecido como um porco-espinho, mas na verdade é um ouriço radical. Ao lado de seus amigos Tails e Knucles, ele embarca em grandes aventuras por mundos malucos para combater o vilão Dr. Robotnik.

FICHA SECRETA

Nascimento ▸ **1991.**
Habilidades ▸ **correr, saltar, ataque de espinho e velocidade supersônica.**
Seus amigos ▸ **Tails, Vector, Knucles, Amy, Cream, Chesse, Espio e Charmy Bee.**
Quem tem medo dele ▸ **Shadow, E-123 Omega, Rouge the Bat, Dr. Robotinik.**
Onde encontrá-lo ▸ **Sonic Heroes (GameCube, PS2 e Xbox).**

PODEROSA

MARIO

Esse simpático encanador virou um dos heróis mais divertidos de todos os tempos e ganhou uma série de jogos. E sabe qual é o sobrenome de Mario? É Mario mesmo! Por isso o jogo chama-se Mario Bros, ou os "irmãos Mario". Os personagens principais da saga são os irmãos Mario e Luigi, que têm de salvar a princesa Peach das garras do malvado Bowser. Para isso, enfrentarão várias armadilhas. Entre uma aventura e outra, eles participam de gincanas e praticam esportes, disputando corridas de kart, partidas de tênis e de golfe.

FICHA SECRETA

Nascimento › 1981.
Habilidades › correr, pular, voar, nadar, dar cabeçadas, ficar invisível e tornar-se SuperMario.
Seus amigos › Daisy, Yoshi, Baby Mario, Toad e Peach.
Quem tem medo dele › Wario, Waluigi e Bowser.
Onde encontrá-lo › SuperMario Advance (GBA).

DONKEY KONG

Esse simpático gorila apaixonado por bananas nem sempre foi bonzinho. Em sua estréia nos videogames, ele raptou uma garota e fugiu atirando barris em um carpinteiro baixinho. É isso mesmo: no passado, ele era inimigo de Mario. Hoje, Donkey continua comendo bananas, mas faz parte de uma turma do bem e com a ajuda de seu amigo Diddy protege os kongs de terríveis vilões!

FICHA SECRETA

Nascimento › 1981
Habilidade › força.
Seus amigos › Donkey Jr., Diddy, Tiny, Lanky, Dixie, Cranky e Funky.
Quem tem medo dele › K-Rool, piratas Kremlings.
Onde encontrá-lo › Donkey Kong Country (GBA).

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

BANJO E KAZOOIE

Essa dupla vive aventuras incríveis para vencer a bruxa Grutilda, que só será derrotada definitivamente quando as criaturas minúsculas aprisionadas por ela forem salvas. O urso preguiçoso Banjo e sua amiga Kazooie encaram a missão e mostram seus poderes em mundos surpreendentes.

FICHA SECRETA

Nascimento › 1998.
Habilidades de Banjo › andar, pular, nadar, atacar e se transformar.
Habilidade de Kazooie › vôo.
Seus amigos › Tooty, a marmota Bottles, a bruxa Brentilda, o shamã Mumbo Jumbo e os Jinjos.
Quem tem medo deles › Grutilda, Mr. Vile e Conga.
Onde encontrá-los › Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (GBA).

LINK

Esse bravo herói conhece magias e segredos muito especiais e está sempre por perto para ajudar a princesa Zelda a defender o reino de Hyrule, ameaçado por terríveis vilões como Ganondorf. As histórias dos games dessa série são cheias de magia e aventura e o herói pode mudar de visual e viajar no tempo, além de desbravar mundos fantásticos.

FICHA SECRETA

Nascimento › 1987.
Habilidades › cavar, mergulhar, velejar, cavalgar, pescar e tocar seu instrumento musical mágico, a ocarina.
Seus amigos › Zelda, Navi, Sheik, Epona e Darunia.
Quem tem medo dele › Ganondorf, Agahnim, Dark Link e Cavaleiros Stalfos.
Onde encontrá-lo › The Legend of Zelda: Four Sword (GBA).

CRASH

Esse bicho estranho com tênis e calça azul é Crash Bandicoot. Ele é baseado em uma bandicota, um marsupial australiano do tamanho de um coelho. Ele se une a alguns amigos no combate ao exército de criaturas manipuladas por cientistas perversos, como o Dr. Neo Cortex, que pretendem dominar o mundo.

FICHA SECRETA

Nascimento › 1996.
Habilidades › dar grandes e longos saltos, rastejar, mergulhar, bater, correr, balançar, surfar, voar e andar de moto.
Seus amigos › Tawna, Witch doctor, Coco (irmã caçula de Crash) e Aku Aku.
Quem tem medo dele › Uka Uka, Dr. Neo Cortex, Dr. Nitrus Brio, Dr. Nefarious, Tropy Tiny e Riper Roo.
Onde encontrá-lo › Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (PS2, GameCube, Xbox).

KIRBY

Na pacata Dreamland, a população tem uma vida sossegada: come, dorme e se reúne para contar seus sonhos. Mas o malvado Dedede rouba a estrela Rod e ninguém mais consegue sonhar. Agora Kirby, essa bolinha cor-de-rosa fofinha, tem de combater os vilões e salvar a população de terríveis pesadelos.

FICHA SECRETA

Nascimento 1992.
Habilidades soltar ar de seus pulmões, estrelas, flutuar e copiar ataques dos inimigos.
Seus amigos Tiff, Tuff, Fololo, Falala, Sr. Ebrum, Sra. Like e Tokori.
Quem tem medo dele Dark Matter, Rei Dedede e Meta Knight.
Onde encontrá-lo Kirby: Nightmare in Dreamland (GBA) e Kirby's Air Ride (GameCube).

PIKACHU

Quem não conhece esse monstrinho engraçado e a turma dos Pokémon? Eles foram criados no Japão para um jogo de Game Boy e dominaram o mundo, transformando-se em brinquedos e astros de desenhos animados de TV e cinema. Você pode se divertir com os Pokémon em mais de 20 jogos diferentes, para vários consoles.

FICHA SECRETA

Nascimento 1996.
Habilidades inteligência e ataque elétrico.
Seus amigos Ash, Misty e Professor Carvalho.
Quem tem medo dele Jesse, James e Meowth.
Onde encontrá-lo Pokémon Ruby e Sapphire (GBA), Pokémon Channel (GameCube), Pokémon Colosseum (GBA e GameCube).

LARA CROFT

Inteligente, bonita e corajosa, ela é uma arqueóloga que viaja pelo mundo em busca de relíquias do passado. Em sua primeira aventura, foi contratada para localizar um artefato no Peru. Durante a jornada, descobriu que isso era apenas o começo de um desafio, que a levará a estudar várias civilizações. Há muitos inimigos no caminho, mas Lara não tem medo de quase nada.

FICHA SECRETA

Nascimento 1996.
Habilidades pular, nadar, escalar, mergulhar, correr, rastejar e fazer acrobacias.
Seus amigos Kurtis Trent e Werner Von Croy.
Quem tem medo dela Scion, Pieter Von Eckhardt, Luther Rouzic, Marten Gunderson, Daniel Rennes e Louis Bouchard.
Onde encontrá-la Tomb Raider: The Prophecy (GBA), Tomb Raider: The Angel of Darkness (PS2).

Descubra por que a gente chora e como isso acontece.

Primeiro, a água vai se juntando, o espaço dentro dos olhos fica apertado e aí não dá mais para segurar: as gotas escorrem pelo rosto e começamos a chorar. Isso não acontece apenas quando ficamos tristes. Descascar cebola provoca lágrimas, um cisco no olho também e até a sensação de muita alegria.

Os cientistas sabem que nosso corpo produz lágrimas o tempo todo para lubrificar os olhos, deixando-os úmidos e limpos, e costumam dividi-las em dois tipos. Um deles são as lágrimas que a gente derrama para se livrar de um incômodo, por exemplo. O outro tipo são as provocadas por felicidade ou tristeza.

As mais misteriosas são as do segundo tipo, que não têm uma função muito clara. Eles desconfiam que o choro de alegria ou tristeza surgiu há bastante tempo, antes até do surgimento da fala, e que é uma forma de comunicação.

Os bebês são um exemplo do choro como meio de expressão. Desde bem pequenos, eles choram para mostrar que têm fome, sono ou alguma dor. É o jeito que eles têm de se expressar. Pode ser que os seres humanos também tenham aprendido a chorar para mostrar suas emoções antes mesmo de aprenderem a falar.

O que acontece

Quando algo triste ou alegre acontece, a região do cérebro responsável pelos sentimentos é acionada e manda sinais para várias partes do corpo. Nos olhos, as glândulas lacrimais começam a produzir lágrimas em maior quantidade. O nariz escorre porque parte das lágrimas desce passando por canais internos. Às vezes o ritmo da respiração se altera, a gente soluça e não consegue nem falar direito. A emoção pode causar também tremores, palidez ou vermelhidão no rosto. Todas essas reações são causadas pelo nosso sistema nervoso. Mas, geralmente, depois do choro, o corpo relaxa e vem uma sensação de alívio e de calma.

CONSULTORIA: AMARYLLIS AVAKIAN (oftalmologista do Hospital das Clínicas de São Paulo) e RUTH GUINSBURG (professora de neonatologia da Unifesp)

SALGADINHA

As lágrimas são formadas pelas glândulas lacrimais e têm três camadas: uma película de gordura externa envolve o recheio, que é formado por água rica em sais minerais. No meio de tudo isso há um pequeno filete de muco, uma substância produzida pelo corpo, que deixa a lágrima um pouco melada.

ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

QUER BRIN

Convide a turma para experimentar estas brincadeiras legais criadas pelos povos indígenas.

Acelere na curva

Você vai precisar de:

- giz
- garrafas de plástico pequenas

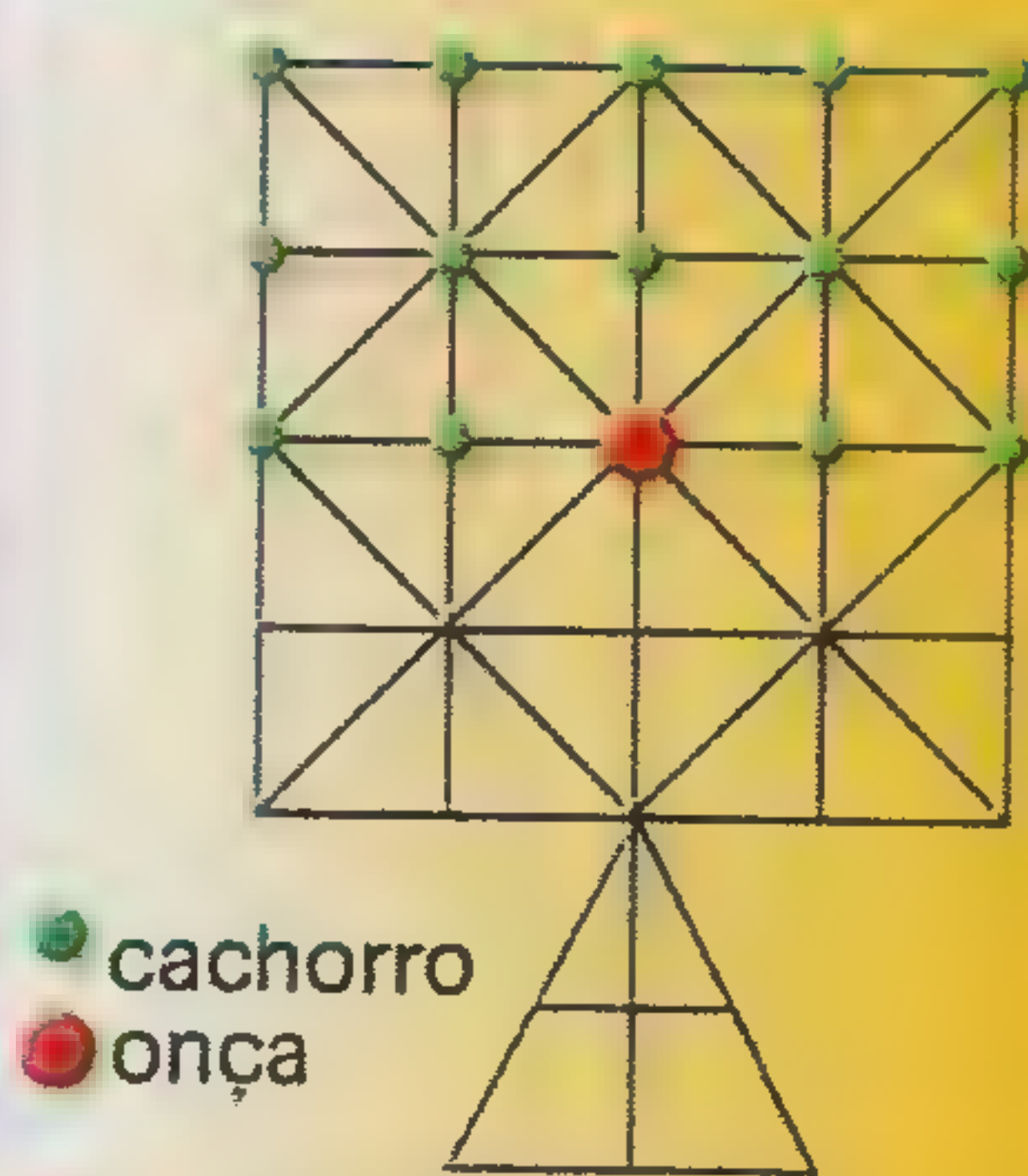
1. Dividam a turma em equipes e desenhem círculos bem grandes no chão.
2. Cada equipe fica em um círculo. Um corredor de cada equipe dá duas voltas no círculo, passa a garrafa para um amigo e sai do círculo.
3. A equipe que deixar o círculo vazio primeiro é a vencedora.

Você sabia que...
Esse tipo de corrida é chamado de *akô* pelos índios gavião kiykatêjê, que vivem no Pará? Em geral é praticada só por homens, que se dividem em duas equipes: dos casados e dos solteiros.

Estratégia na mata

Você vai precisar de:

- papel e caneta
- 1 tampinha de refrigerante vermelha
- 14 tampinhas de refrigerante azuis

1. Copiem o desenho do tabuleiro. Sorteiem quem controla a onça e os cachorros e ponham as tampinhas no tabuleiro. As peças podem se mover em qualquer direção, para uma casa livre.

2. A onça começa a se mover. Ela pega um cachorro quando pula sobre ele, como no jogo de damas.
3. Depois é a vez do cachorro. Ele move uma peça em cada jogada, aproximando-se da onça, para bloquear os movimentos dela.
4. O jogo acaba quando a onça consegue caçar cinco cachorros, ou seja, comer cinco peças, ou quando as peças do cachorro estiverem tão perto da onça que ela fique cercada e não tenha mais para onde andar.

Você sabia que...
Esse jogo de estratégia é chamado de *adugo* pelos índios bororos do Mato Grosso? Eles costumam desenhar o tabuleiro na terra e usam pedras para representar a onça e o cachorro. Você pode se divertir assim também na praia, traçando o tabuleiro na areia e usando conchas e pauzinhos.

CAR DE ÍNDIO?

Texto JULIA MOIÓLI

Boliche diferente

Você vai precisar de:

- giz
- 2 garrafas plásticas
- 2 bolinhas coloridas

1 Tracem dois campos bem longos, um ao lado do outro. Dividam-se em duas equipes e coloquem uma garrafa na ponta de cada lado.

2 Os jogadores ficam na outra ponta e jogam a bola para derrubar a garrafa do time adversário.

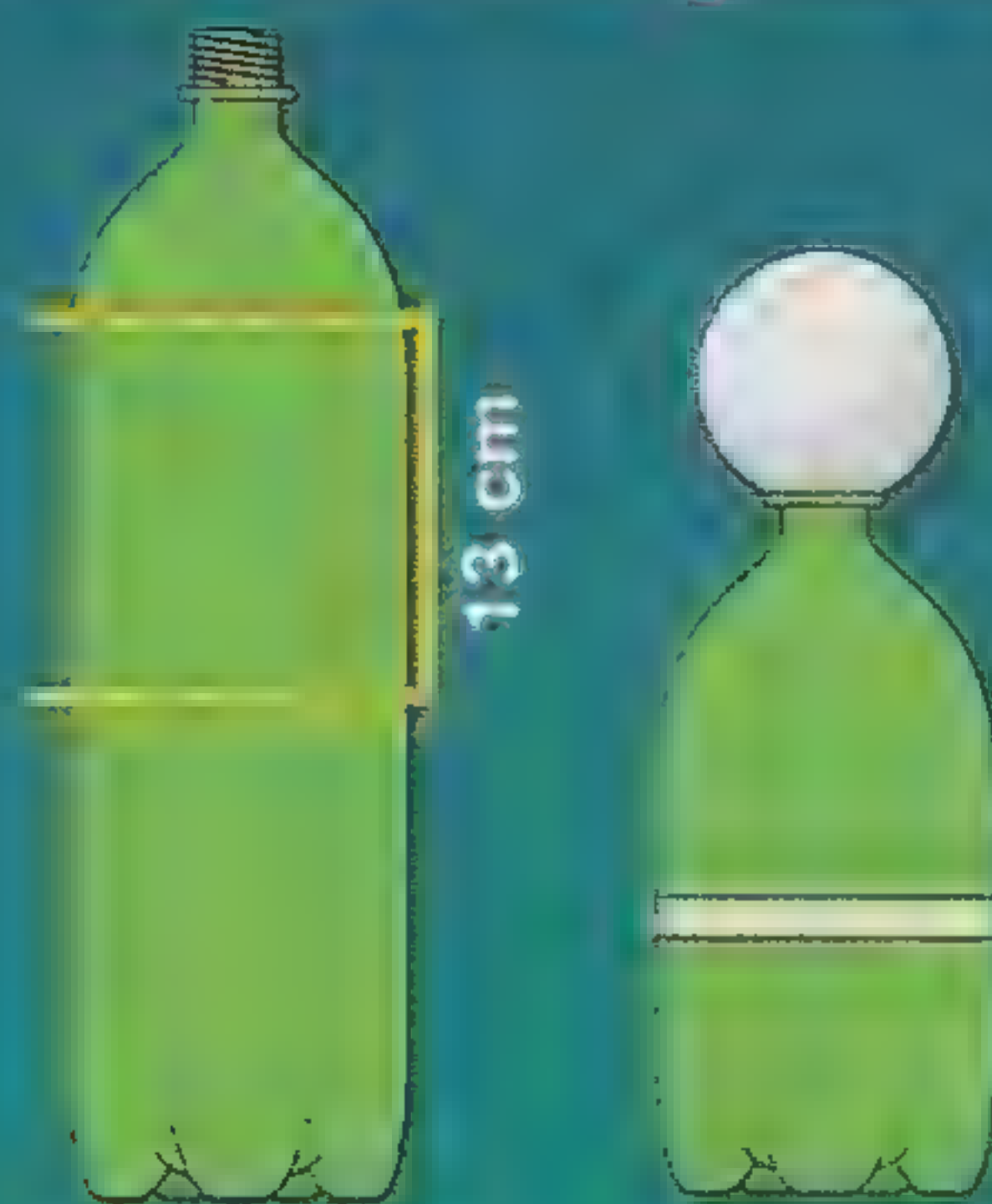
3 Depois que todos jogarem, a turma que derrubou mais vezes a garrafa do time adversário vence o jogo.

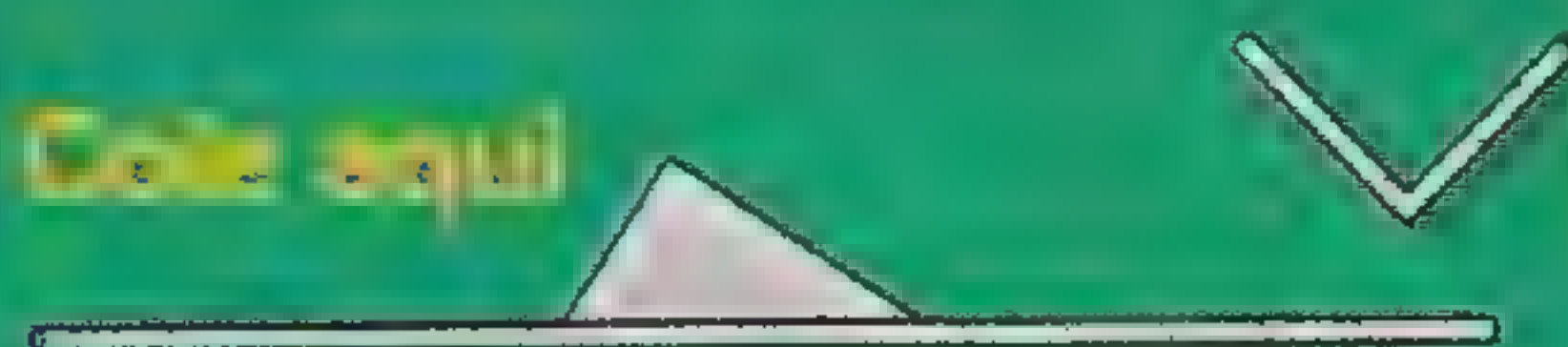
Você sabia que...
O jogo chamado de *tihimore* é uma tradição dos índios paresi, que vivem no Mato Grosso? É jogado com espigas de milho e geralmente só as meninas entram na brincadeira.

Feita em casa

Você vai precisar de:

- 1 garrafa de refrigerante de 2 litros
- fita crepe
- 1 bola de isopor
- jornal
- 2 embalagens de yakult
- tinta guache branca e colorida
- papel crepom preto
- cola

1 Peça a ajuda de um adulto para cortar a garrafa de refrigerante em três partes. Junte duas delas com fita crepe. Cole a bola de isopor na boca da garrafa.

2 Pegue uma folha dupla de jornal, enrole na diagonal e passe fita na volta toda. Corte dois pedaços, dobre-os e prenda na garafa com fita crepe.

Cole aqui

3 Prenda os potes de yakult no fundo da garrafa com fita crepe.

4 Em uma vasilha, misture cola e água. Passe pedaços de jornal na mistura e grude na boneca. Deixe secar e faça mais camadas.

5 Pinte a boneca de branco e deixe secar. Desenhe os olhos, o nariz e a boca e pinte tudo. Recorte as tiras de papel crepom e cole na cabeça para fazer os cabelos.

Você sabia que...
Vários povos fazem bonecas? Entre as mais legais estão as bonecas feitas pelas índias carajás, moldadas em barro e decoradas com pinturas tradicionais. Elas são chamadas *licocós*.

CRIAÇÃO: MARCOS FABIANO LOPES

Texto : CLÁUDIO FRAGATA Ilustração : BIRY

O TUPI QUE VOCÊ FALA

Aposto que você
Sabe falar tupi
E eu provo aqui.

Você entende
Quando dizem guri,
Jabuticaba ou jabuti?

Sabe que bicho é
Quando falam sagüi,
Tamanduá ou siri?

E jibóia, jacaré,
Capivara, arara, urubu,
Tucano ou tatu?

Sabe que fruta é
Se falam caju, guaraná,
Pitanga ou maracujá?

Sabe o significado
Da palavra abacaxi?
Então, isso é tupi.

Também é tupi
Samambaia, mandioca,
Sabiá e paçoca.

E piranha,
Taquara, perereca,
Taturana e peteca.

Você entende
Quando falam pororoca
Ou faz cara de boboca?

Se falam saci,
Você sente um arrepio
E procura um desvio?

Viu como você
Entende tudo sim senhor
Sem precisar de tradutor?

Você já falava tupi
E nem percebia
Mesmo falando todo dia.

Comendo pipoca
Ou amendoim,
Você é um pouco curumim.

CIRCOMIX
Algumas mutações podem ser muito perigosas!

DIVERSÃO EM PAPEL

Quem mora ou está passeando na cidade de São Paulo e quer fazer um passeio diferente não pode perder a 18ª Bienal Internacional do Livro, que se realiza de 15 a 25 de abril. Quem não puder visitar a Bienal não precisa ficar chateado. As novidades mostradas por lá já estão nas livrarias de todo o país. Confira algumas dicas.

A gata de Alice, a menina que viaja para o País das Maravilhas, resolveu sair do livro onde mora e visitar o narrador da história **As Filhas da Gata de Alice Moram Aqui.** Imagine a confusão se Alice voltar de sua aventura e não encontrar mais sua mascote... Para saber o que acontece confira este livro escrito por Cláudio Fragata.

Você já ouviu falar em varinhas de condão para fadas míopes? Conhece os diferentes meios de transporte que esses seres mágicos usam? Sabe quais são os segredos de beleza das princesas? O livro **Nove Novos Contos de Fadas e de Princesas**, escrito por Didier Lévy e traduzido por Eduardo Brandão, traz tudo isso e muito mais. São quase 100 páginas de histórias e curiosidades.

Já pensou se seus sapatos falassem? No livro **O Gato de Sapatinhos Vermelhos**, escrito por Sheilla Alves, duas botas narram suas aventuras. Primeiro, nos pés do famoso gato que ajuda o pobre dono a se casar com uma princesa. Depois, tentando livrar João e Maria da bruxa má. Engraçado do começo ao fim.

A autora Tatiana Belinky se inspirou em uma fábula do escritor russo Tolstoi para contar, em versos, a história de um ratinho que passeia pela primeira vez no quintal e conhece dois bichos: um parece feio e malvado e o outro tem jeito de ser fofo e bonzinho. Será que são mesmo como ele imagina? Saiba a verdade no livro **As Aparências Enganam**.

Nem todos os bichos embarcaram na arca do velho Noé. Mas os que ficaram para trás não deixaram de existir. Eles vivem na nossa imaginação. E não foram esquecidos no livro **De Fora da Arca**, de Ana Maria Machado, que apresenta uma lista de animais fantásticos com ilustrações de arrepiar. Tem um bem divertido para cada letra: anfisbena, basilisco, centauro...

FOTO: LEO FELTRAN   ILUSTRAÇÃO: CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

E outras muito engraçadas!
Em cada edição um novo personagem! Colecione!
CIRCOMIX
Uma coleção do outro mundo
Patrocínio
Candide
www.candide.com.br
RECREIO
Toda quinta, nas bancas

BICHOS

Entre o céu e o mar

Saiba como vivem as gaivotas, aves que voam com habilidade e adoram pescar.

CONSULTORIA MARTHA ARGEL (bióloga da USP) e CAROLUS MARIA VOOREN (biólogo da UFRS)

Para os marinheiros, avistar uma gaivota é um ótimo sinal: estão perto da terra. Para quem viaja pelo continente, elas indicam que o mar está próximo. Como essas aves passam a vida geralmente voando perto da praia, parecem trazer sempre boas notícias para os viajantes.

Bebês barulhentos

Os casais fazem ninhos no chão, entre os rochedos ou nas praias, conforme a espécie. A fêmea coloca de três a quatro ovos e o pai e a mãe se revezam nas tarefas de chocar os ovos e ficar de guarda para alertar sobre a presença de qualquer predador.

O grupo das gaivotas inclui cerca de 70 espécies diferentes de aves. Todas são carnívoras, têm cauda arredondada e asas bem longas, mas o tamanho varia muito. A maioria tem plumagem branca e cinzenta e só algumas espécies são cobertas de penas bem escuras.

O formato e o tamanho das asas são importantes para que elas consigam voar longas distâncias sem muito esforço, aproveitando as correntes de ar quente para planar pelo céu, sem precisar bater as asas o tempo todo.

Elas normalmente ficam em áreas costeiras porque é onde podem encontrar comida com mais facilidade. Como não são capazes de mergulhar, as gaivotas têm de pegar peixes e outros animais que vivem perto da superfície. Geralmente elas se aproximam da água em vôos rasantes e usam o bico forte e curvado para apanhar suas presas rapidamente. Na maré baixa, caminham entre as pedras e caçam pequenos animais ou restos de bichos mortos.

As gaivotas vivem em grandes grupos e costumam se ajudar quando percebem que uma delas está em perigo na terra ou no ar, atacando os inimigos em turma.

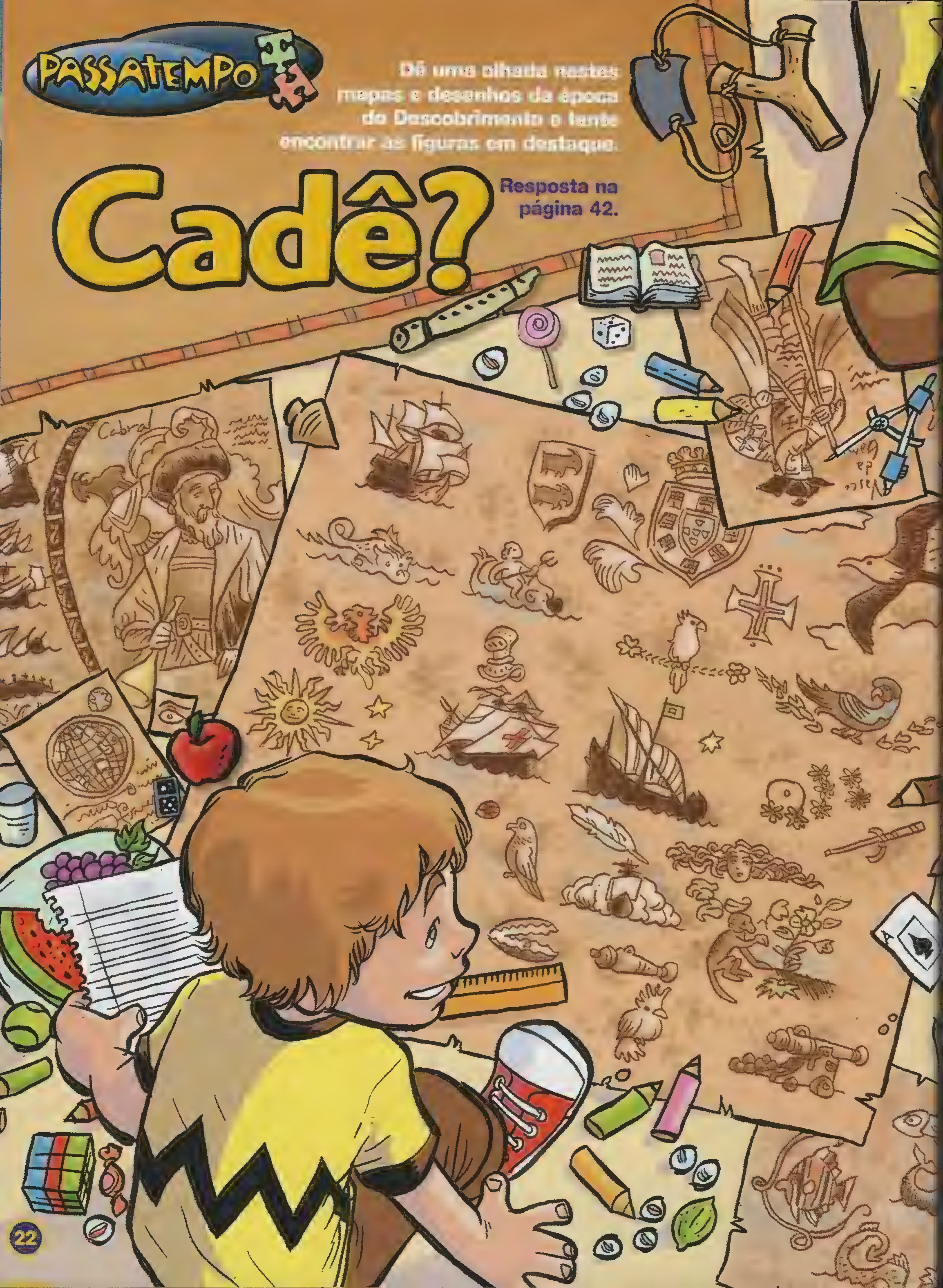
Algumas espécies só param por algum tempo em terra na época do acasalamento, quando machos e fêmeas se aproximam.

Os filhotes nascem de olhos abertos e nas primeiras semanas aprendem a emitir um som bem agudo que avisa aos pais quando estão com fome. Nessa fase, têm penas de cor escura e o bico fraco. À medida que crescem, a plumagem vai ficando mais clara e o bico mais forte. Eles começam a voar com 50 dias de vida.

Você sabia que...

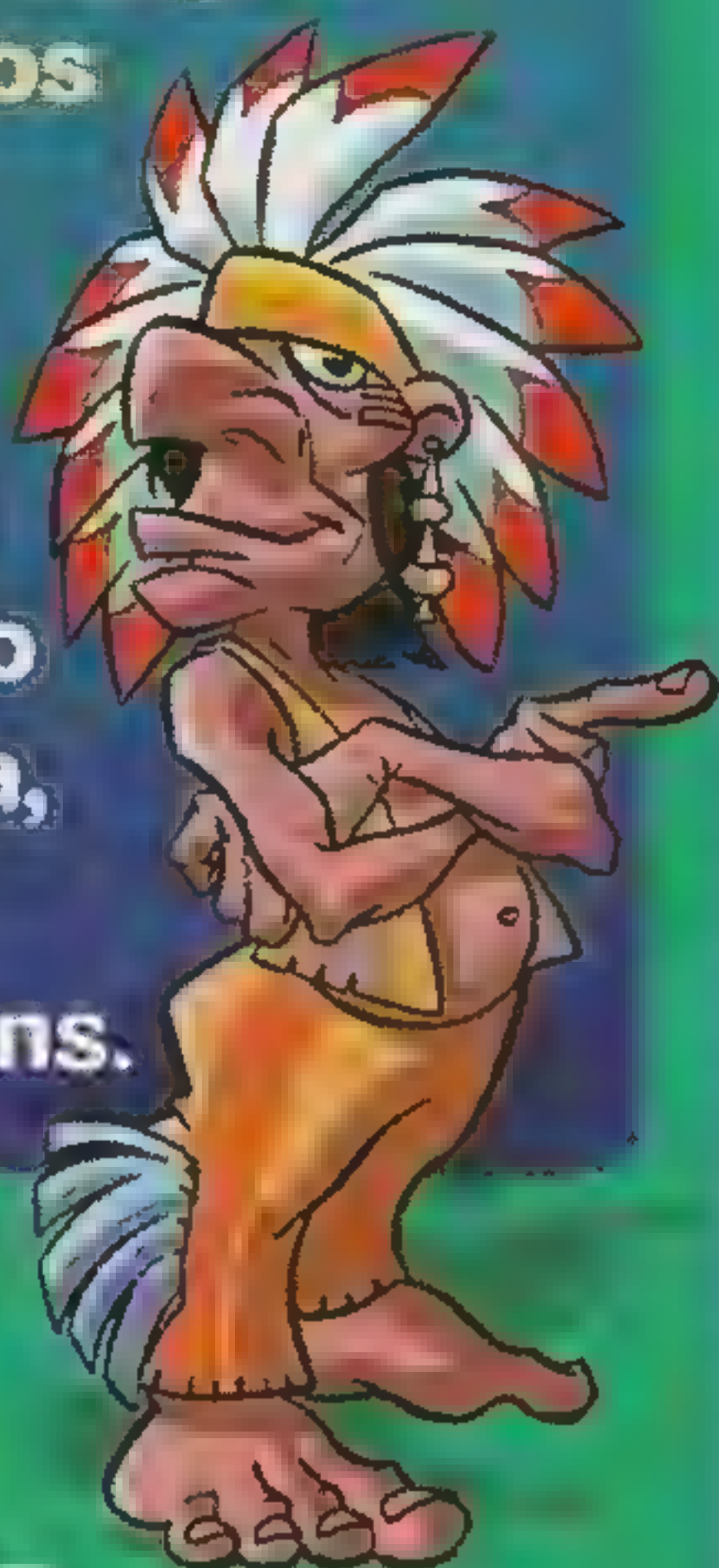
- Essas aves bebem água salgada e possuem glândulas em cima dos olhos especializadas em eliminar o sal?
- Elas roubam comida de outras aves? Quando as gaivotas atacam, as outras deixam cair o peixe que levam no bico e elas aproveitam para pegá-lo ainda no ar.
- A gaivota de cauda curta de Galápagos tem olhos maiores que as outras e é a única espécie conhecida que tem hábitos noturnos?
- Algumas gaivotas recolhem mariscos, voam com eles e os soltam para quebrar a casca dura desses bichos?
- Algumas espécies se mudam para áreas perto de rios em certas épocas do ano e nesse período se adaptam a comer peixes de água doce?

PASSATEMPO
Dê uma olhada nestes mapas e desenhos da época do Descobrimento e tente encontrar as figuras em destaque.
Cadê?
Resposta na página 42.
Cabral

FÁBIO MOON E GABRIEL BA

www.
recreionline.
com.br

CIRCOMIX

UM SHOW EM NOVA YORK
Entre no site, clique em Mapa e veja as anotações dos ETs sobre sua viagem aos Estados Unidos.

E conheça Oto, o índio equilibrista, na seção Personagens.

PESQUISA ESCOLAR
Tudo sobre o Dia do Índio, Tiradentes e o Descobrimento do Brasil.

BIBLIOTECA
Confira as dicas de livros e atividades na Bienal Internacional do Livro de São Paulo. Vai ter origami, contadores de histórias, maquiagem e muito mais!

MARIO E COMPANHIA
Brinque de jogo da memória com a turma mais famosa dos games.

PASSATEMPO

Fique de olho

Encontre seis animais de verdade escondidos no meio dos bichos de pelúcia.

Resposta na página 42.

ALEXANDER

Saiba mais sobre a viagem de Pedro Álvares Cabral e o descobrimento do Brasil.

TERRA À VISTA!

No dia 8 de março de 1500, uma impressionante esquadra de navios modernos e velozes se organizou para partir do porto de Restelo, em Portugal. Sob o comando de Pedro Álvares Cabral, os navios deveriam seguir para as Índias em busca de especiarias que valiam muito dinheiro.

Mas a missão era mais importante. O comandante tinha informações de que se mudasse um pouco sua rota pelo Atlântico poderia descobrir novas terras. No comando do maior grupo de navios formado para explorar o oceano Atlântico até então, Cabral deveria encontrar e tomar posse das terras em nome de Portugal.

A viagem prometia ser longa e cheia de perigos. Logo nos primeiros dias, uma das naus desapareceu completamente, engolida pelo mar. Os outros continuaram seu caminho, sem saber ao certo o que encontrariam pela frente.

Depois de 44 dias navegando, ao entardecer de 22 de abril, os marinheiros finalmente avistaram sinais de terra. A primeira visão de Cabral foi um monte, que ele chamou de Monte Pascoal. Estavam mesmo diante de uma nova terra. Os europeus podiam anunciar ao mundo a descoberta do Brasil.

MISTÉRIO DO PASSADO

Muitos pesquisadores acreditam que Pedro Álvares Cabral não foi o primeiro navegador português a chegar ao Brasil. Estudando mapas e documentos, eles concluíram que o rei de Portugal pode ter enviado antes expedições secretas para investigar os caminhos percorridos por outros navegadores e localizar novas terras no Atlântico.

JEAN GALVÃO

NAVIO MODERNO

A esquadra de Cabral reunia 13 embarcações: nove naus, três caravelas e um barco menor carregado de mantimentos. Veja de perto como era uma nau, um dos meios de transporte mais modernos da época.

Sempre atentos

Os marujos se revezavam no alto do mastro principal, observando tudo. Procuravam troncos, aves e outros sinais que indicassem a proximidade de terra firme. Além disso, ficavam de olho para ver se havia outros navios por perto ou até monstros marinhos misteriosos que muita gente acreditava que existissem.

Área reservada

O capitão tinha uma cabine com móveis e livros e viajava com mais conforto.

Bichos a bordo

Galinhas, cabras e até porcos também podiam fazer parte da tripulação. Levar os animais era uma maneira de garantir carne fresca no caminho e de obter ovos e leite.

Hora do almoço

As pessoas faziam comida em pequenos fogões, nos porões do navio. Como era difícil conservar alimentos, depois de alguns dias de viagem praticamente não havia verduras, frutas ou legumes a bordo. Os marinheiros comiam biscoitos duros, feitos de farinha, água e sal, e pequenas porções de carne ou peixe. Para beber havia vinho e bem pouca água. Muita gente ficava doente pela falta de vitaminas e por consumir água contaminada.

A tripulação

A bordo havia dois grupos principais: o da "gente do mar", que eram os marujos e pilotos, e o da "gente de armas", que reunia os soldados e artilheiros. A tripulação incluía remendadores de velas, serviçais, intérpretes de várias línguas, cozinheiros, artesãos, carpinteiros e religiosos.

Nada de cabine

Os tripulantes ficavam no convés ou nos porões. À noite, quem não estivesse trabalhando podia dormir no convés, onde havia ar fresco para respirar.

Aventura tem preço

Para embarcar nesta aventura os trabalhadores recebiam um salário. Cabral, o comandante, ganhou 10 mil cruzados, o equivalente a 35 quilos de ouro. Em geral os trabalhadores da tripulação ganhavam cerca de 5 cruzados por ano. Muitos recebiam o salário adiantado e o entregavam à família antes de partir, pois a viagem era tão perigosa que eles não tinham certeza de que voltariam.

Tesouros

Nos porões do navio, ficavam os mantimentos, o vinho e a água, guardados por soldados armados. A comida era controlada e distribuída aos poucos.

Crianças por perto

Parte da tripulação era formada por meninos de 9 a 15 anos de idade, que trabalhavam pesado, lavando o convés, limpando os porões e costurando as velas, que se rasgavam o tempo todo.

Equipamentos avançados

Entre os principais instrumentos de navegação usados na época estavam a bússola, a balestilha e o astrolábio. A bússola, inventada pelos chineses e aperfeiçoada pelos portugueses, indicava a direção para onde se navegava. O astrolábio servia para calcular a distância até a linha do Equador, mas só funcionava de dia, pois dependia da posição do Sol. Já a balestilha só podia ser usada à noite, pois media a altura com relação às estrelas.

Para medir a velocidade do barco, os marujos jogavam no mar uma corda que tinha vários nós a uma certa distância um do outro. Em seguida, contavam o número de nós que passavam por suas mãos no período de uma hora. Assim tinham a velocidade do barco.

JEAN GALVÃO

Diferenças no mar

CARAVELA

Esse tipo de embarcação foi criado pelos portugueses a partir de modelos de barcos árabes. Os cascos afinados e as velas triangulares de pano permitiam navegar contra o vento com rapidez e agilidade nas manobras. Os modelos mais avançados da época tinham cerca de 30 metros de comprimento e 8 metros de largura.

IMAGENS: REPRODUÇÃO

NAU

Mais alta e maior que a caravela, esse tipo de embarcação foi criado depois pelos portugueses para que pudessem ir mais longe em suas viagens.

Tinha cerca de 35 metros de comprimento e, apesar do tamanho, era veloz e fácil de manobrar. Seu casco era mais resistente do que o das caravelas, perfeito para para agüentar longas viagens e tempestades no mar e para transportar armas pesadas, como canhões. Os portugueses foram os primeiros a equipar navios com armamentos assim.

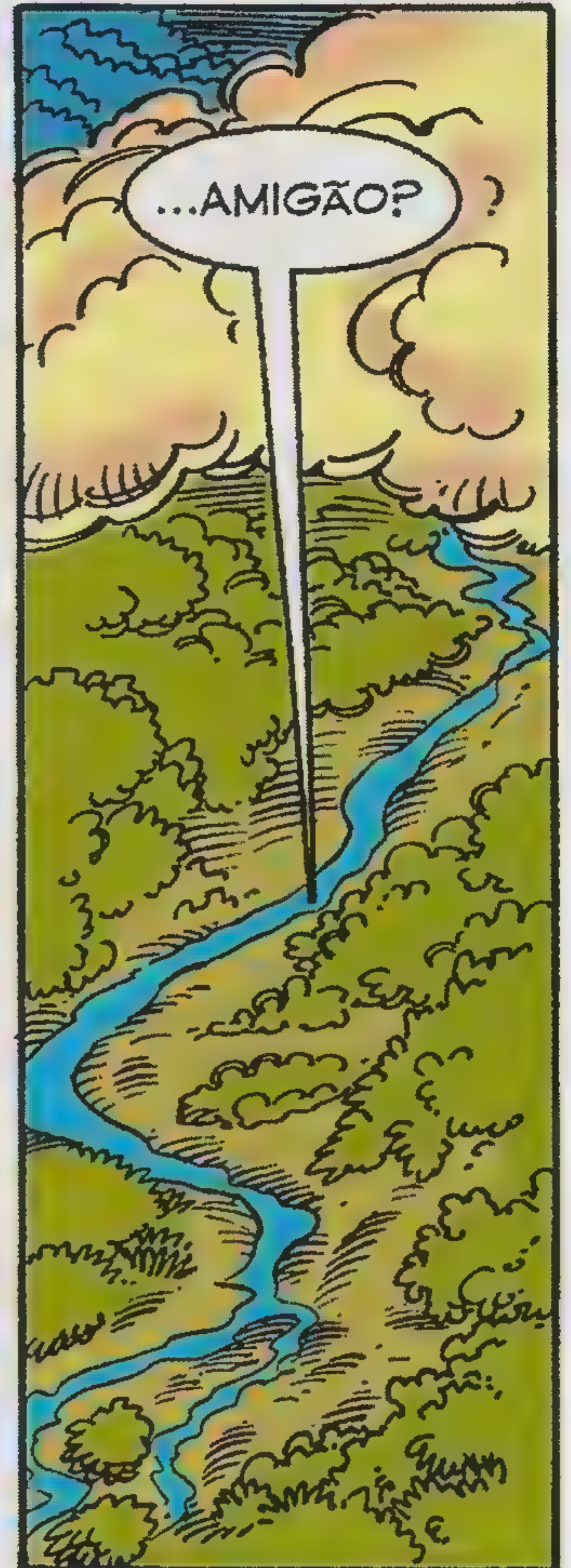
SCOOBY...

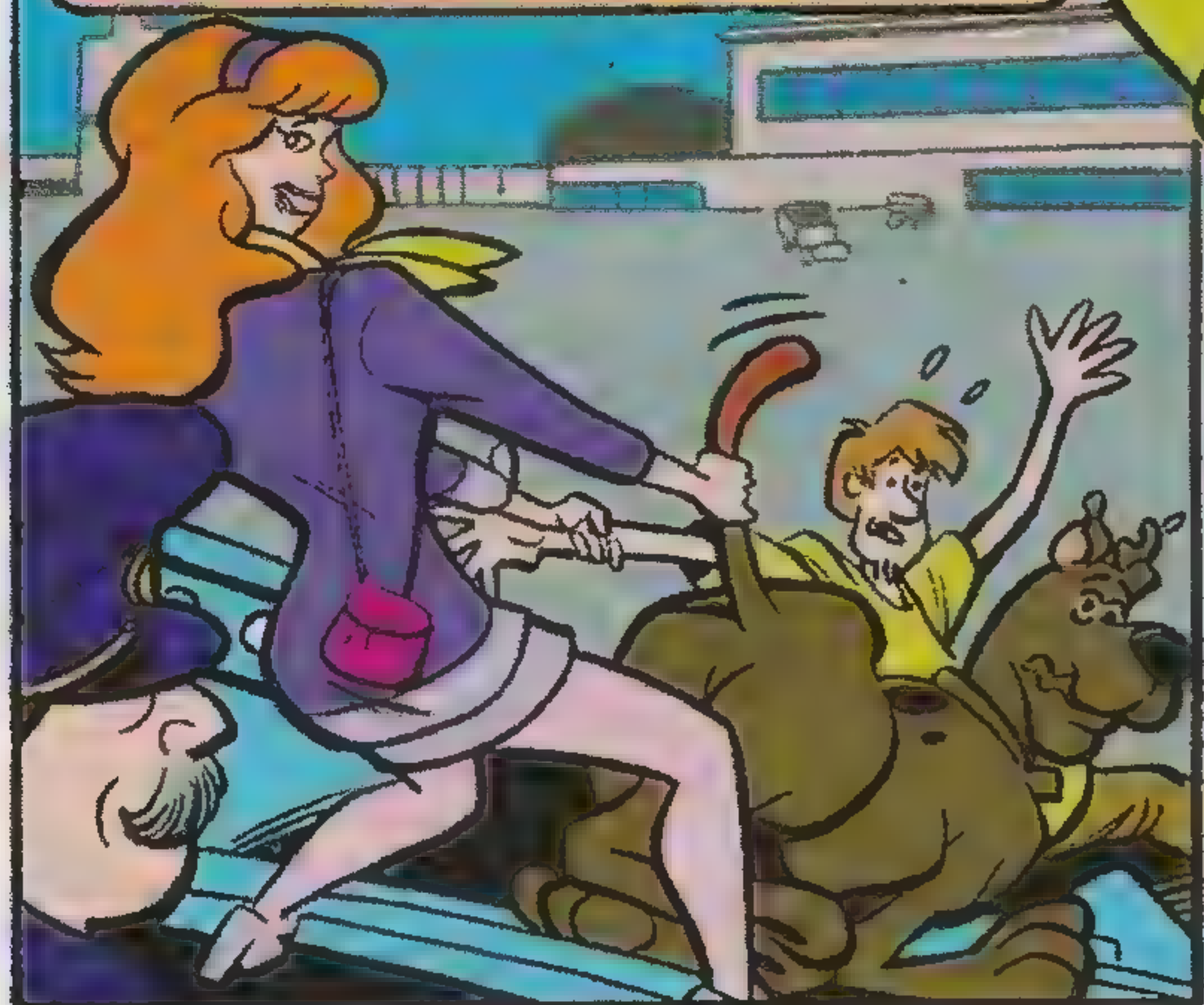
...DOO!

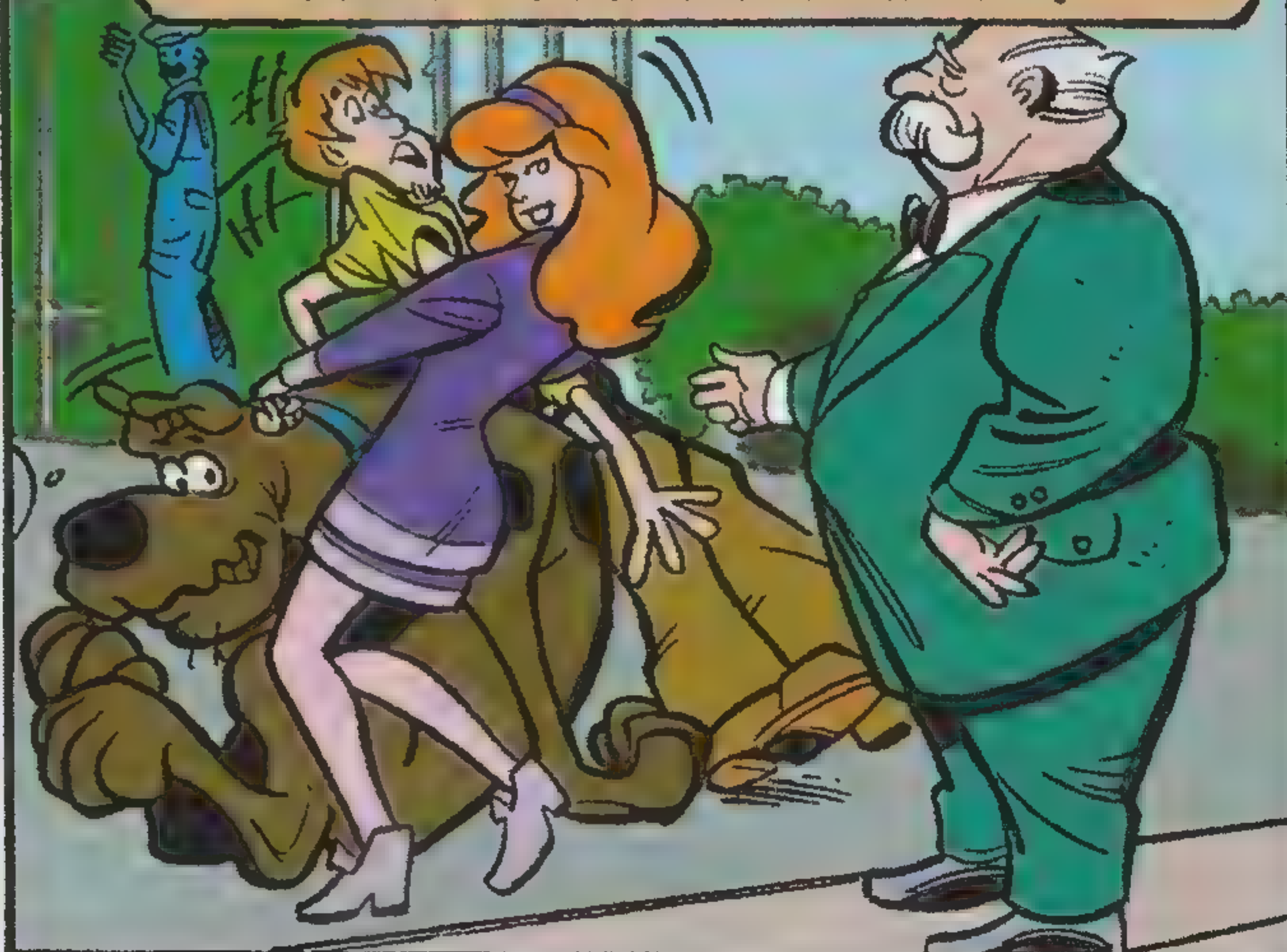
CADÊ...

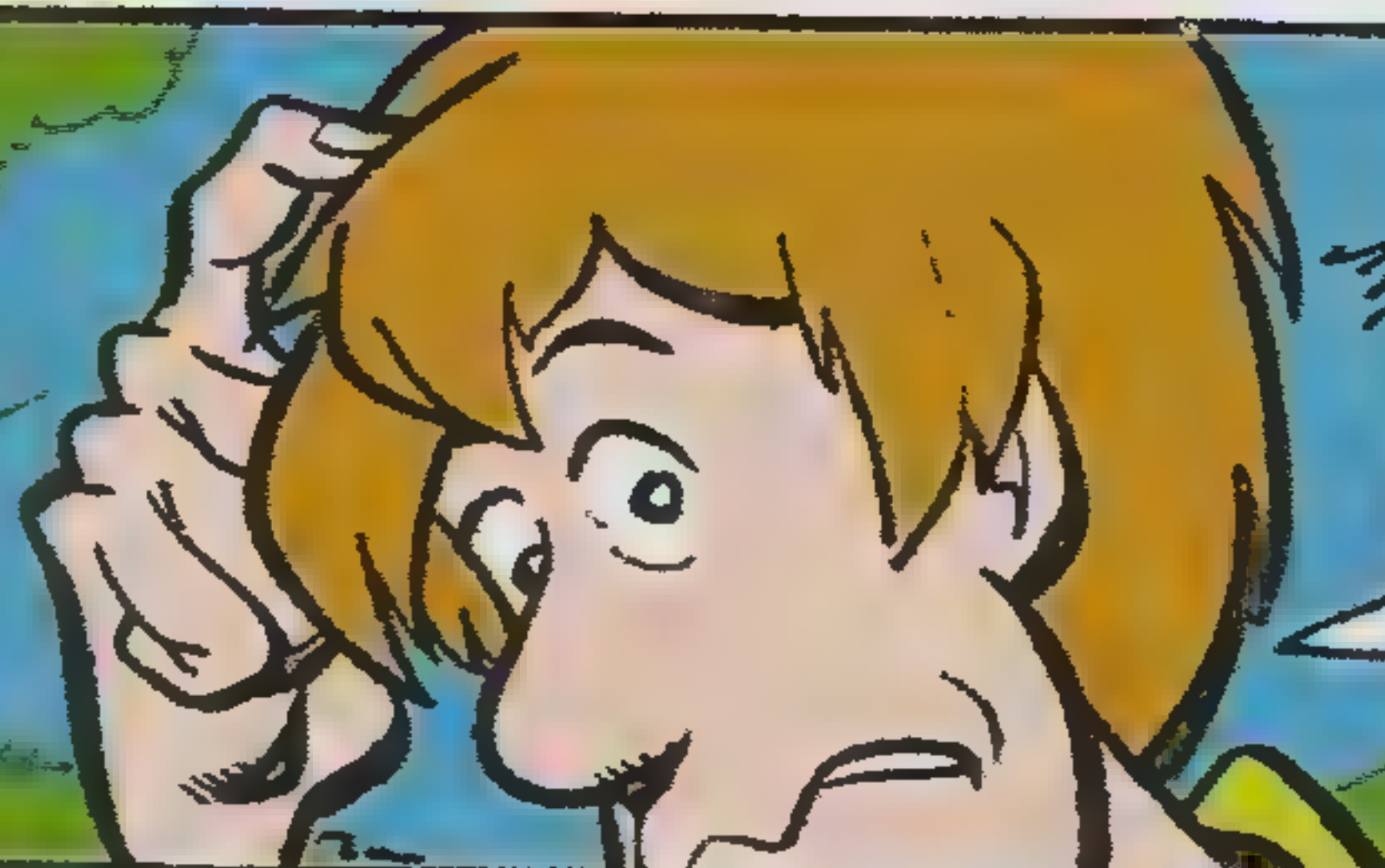
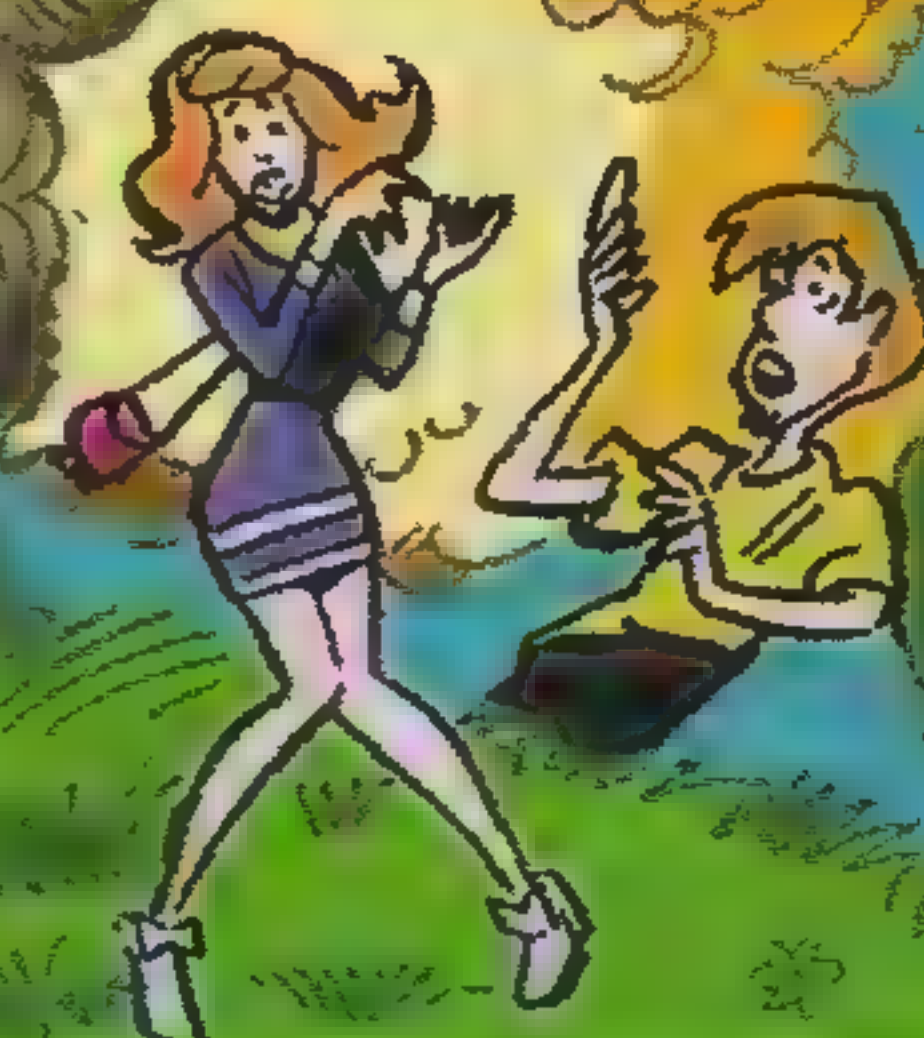
...VOCÊ...

...AMIGÃO?

BEM AQUI!!!

OH, NÃO! ELE SE PERDEU NO LABIRINTO!
BEM...
COMO É QUE A GENTE SEMPRE SE METE NESSAS ENCRENCAS?
SOCORRO!
SCOOBY-DOO em
SCOOBY, CADÊ VOCÊ?
TEXTO ▸ CHRIS DUFFY
DESENHOS ▸ JOE STATON
ARTE-FINAL ▸ ANDREW PEPOY
CORES ▸ REICK TAYLOR
TRADUÇÃO ▸ MARCELO ALENCAR

"...TUDO COMEÇOU QUANDO NÓS RESOLVEMOS PASSAR UNS DIAS NA INGLATERRA!"
"COMO A VELMA E O FRED ESTAVAM OCUPADOS COM TRABALHOS ESCOLARES, VOCÊS DOIS VIERAM COMIGO!"
"DECIDIMOS VISITAR GLENDLOGUR, UMA VELHA PROPRIEDADE ABERTA AO PÚBLICO ONDE HÁ UM LINDO JARDIM EM FORMA DE LABIRINTO!"
VISITE O LABIRINTO DE
GLENDLOGUR
É DIVERTIDO E RELAXANTE!

"MAS, QUANDO CHEGAMOS, O ZELADOR NOS CONTOU QUE UMA ALMA PENADA ASSOMBRA O LABIRINTO!"
FECHADO POR CAUSA DO FANTASMA

"LORDE PUFFIN, O DONO DO LUGAR, NOS CONVIDOU A FICAR NA MANSÃO... JÁ QUE TODAS AS POUSADAS DA REGIÃO ESTAVAM LOTADAS!"

"ELE FALOU QUE UM ESPÍRITO DE MADEIRA VINHA ESPANTANDO OS TURISTAS PORQUE O LABIRINTO FOI ERGUIDO SOBRE SUA CASA!"

"O MORDOMO ACHA QUE A HISTÓRIA É TOLICE!"
PURA BOBAGEM!

QUEM ENTRAR NO LABIRINTO SOFRERÁ MINHA IRA!

ELE PASSOU DIRETO!

ÓTIMO.

AGORA VOU PRECISAR DE...

...UM BISCOITO SCOOBY? AI, NÃO!

O MONSTRO FOI PRO LABIRINTO! TEMOS DE AJUDAR NOSSO AMIGO!

ZUPT!

TOMARA QUE ISSO DÊ CERTO!

AGÜENTA FIRME, SCOOBY! AÍ VOU EU!

FUNC! FUNC! Ô CHEIRINHO BOM!
BISCOITO SCOOBY! NHAM!

FUNC! FUNC!
SE MEU FARO NÃO ME ENGANA, AQUELA DELÍCIA ESTÁ LOGO DEPOIS DA PAREDE DE ARBUSTOS!

VAPT! VUPT! VAPT! VUPT!

?
ZIP!

ZAP!
HE! HE! O MONSTRO NEM ME VIU!
NINGUÉM SUPERA A ASTÚCIA DO INCRÍVEL SALSI...

NHOC!
BÓINC!
FLIP!
...CHA!

SALSICHA? SOCORRO!
PRECISO...
HA HAHAHA HAHA!

...ACHAR...
HA HA HAHA...

...O SCOOBY!
POP!
HAHAHA... HÃ?

SALSICHA!
CALMA, PARCEIRO! EU TIRO A GENTE DAQUI!

TOLOS! AGORA QUE A LUA SURGIU, FIQUEI AINDA MAIS PODEROSO!
PUXA! COMO VAMOS ACHAR A SAÍDA NO ESCURO?

ESPERE... QUE BRILHO É ESTE?
ALGUMA COISA ESTÁ REFLETINDO A LUZ DA LUA!

É A NOSSA CHANCE! VEM COMIGO, SCOOBY!
ARRRR

SAI DA FRENTE!
DAPHNE, USE A ARMADILHA QUE VOCÊ PREPAROU!

SERVE ESTA?
TRIP!
UUUUF!
PLAFT!

LORDE PUFFIN, POR QUE TENTOU AFASTAR OS TURISTAS DO SEU LABIRINTO?
É QUE EU NÃO SUPORTAVA VER AS PESSOAS SE DIVERTINDO ENQUANTO EU CUMPRIA MEUS CHATÍSSIMOS DEVERES DE LORDE!
BISCOITOS CANINOS

ISSO EXPLICA QUASE TUDO.
SÓ NÃO ENTENDO COMO VOCÊS CONSEGUIRAM SAIR TÃO DEPRESSA DO LABIRINTO!
ELEMENTAR, MINHA CARA DAPHNE. O LUAR REFLETIU...

...A TRILHA DE BABA DEIXADA PELO SCOOBY QUANDO ELE ENTROU NO LABIRINTO!
BLERGH!
SCOOBY-DOOBY-DOO!
FIM

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

CESAR CAVELAGNA

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Piadinhas

Por que os peixes gostam tanto de comer?
Porque sempre estão com água na boca.
Lucas Carvalho Guerra, 9 anos
Cruzeiro – SP

O que é um pontinho vermelho dentro de uma gaiola?
Um morangotango de castigo.
Fernanda A. Marques, 11 anos
Lauro de Freitas – BA

Qual o cúmulo da paciência?
Contar os degraus da escada rolante.
Murilo H. S. Leonardo, 12 anos
Franca – SP

O que são dois pontinhos azuis no canil?
Um pit blue (pit bull) e um bluedog (bulldog).
Kerstin Steinhoff, 11 anos
Porto Belo – SC

Que passarinho mais vigia a gente?
O bem-te-vi.
Julia M. Scheneider
São Paulo – SP

O que é que fica no meio do gol?
É a letra O.
Pedro Américo, 9 anos
Por e-mail

Qual é a pior parte do sonho e também a melhor parte de um pesadelo?
Quando a gente acorda.
Suzana K. Almeida, 10 anos
Rio de Janeiro – RJ

Como um dinossauro pergunta se o outro já está arrumado para sair?
Já está "bronto, Sauro"?
Beatriz Miki S. Oliveira
Santos – SP

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato, Fernando Esselin, Julia Moióli e Roberta Viganó (texto) e Eduardo Perácio (texto e revisão)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Bl. C Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408 CEP 70710-902, tels.. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.. (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax. (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels. (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Con. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433 2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076 100, Press Representações e Publicidade, telefax (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020 070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233 1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel. (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021 330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermidia Repres. e Pub. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax. (71) 341 4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

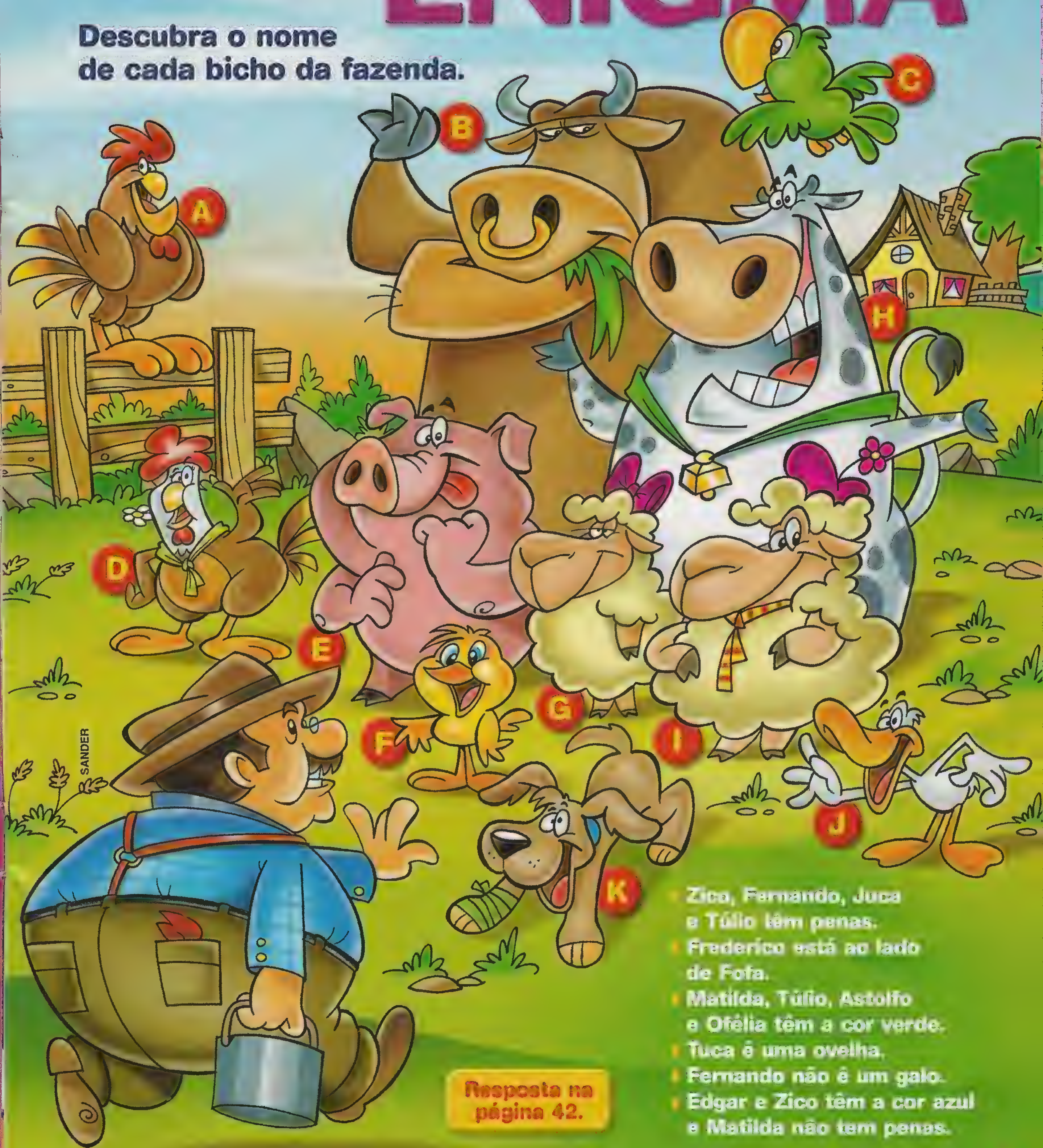
PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Vip **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guias 4 Rodas, Info, Placar, Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida Simples **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde! **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 214, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação e a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | ANER

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

PASSATEMPO
ENIGMA
Descubra o nome
de cada bicho da fazenda.
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
SANDER
Zico, Fernando, Juca
e Túlio têm penas.
Frederico está ao lado
de Fofa.
Matilda, Túlio, Astolfo
e Ofélia têm a cor verde.
Tuca é uma ovelha.
Fernando não é um galo.
Edgar e Zico têm a cor azul
e Matilda não tem penas.
Resposta na
página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Este é o Rúbem de Castro com Madame Zora no lançamento do CIRCOMIX.
SÃO PAULO – SP

A Raissa Gomes dos Santos, de 11 anos, usa a RECREIO nos trabalhos da escola.

O Sávio de Oliveira, de 13 anos, curte muito as tirinhas e as curiosidades.

Oi! Falem do Pokémon Master Quest e do Advance.
ICARO ALEXANDRE TEIXEIRA
SALVADOR – BA

Olá, RECREIO! O que mais gosto na revista é a seção *Mão na Massa*. Faço todas as receitas, principalmente os doces! Sou fã do Bob Esponja e queria uma matéria sobre ele.
DÉBORA IARA
BELO HORIZONTE – MG

Olá, pessoal da RECREIO! Eu gosto muito da revista e queria que vocês fizessem uma matéria falando dos alimentos energéticos, construtores e reguladores.
MABYLLE M. DE FARIA
GOIÂNIA – GO

A Laura Lucas adora as curiosidades e o *Fazendo Arte*.
PORTO ALEGRE – RS

A Annie Feltrin, de 9 anos, mandou o desenho do Bob Esponja.
SÃO PAULO – SP

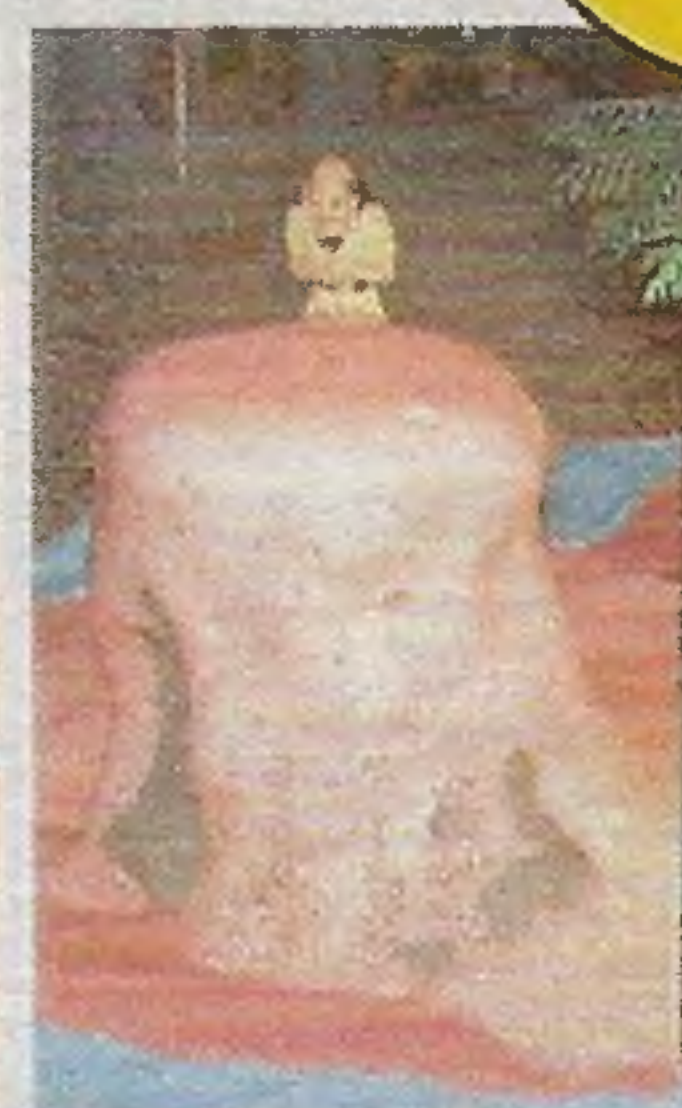
Nova mensagem
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, pessoal da RECREIO! Queríamos matérias especiais sobre os desenhos BeyBlade e Três Espiãs Demais.
Eduardo e Augusto Bernardes Marinheiro

Olá, turma! Estou adorando a coleção CIRCOMIX. Os personagens são muito legais e as histórias também. As minhas seções preferidas da RECREIO são *Fazendo Arte* e *Mão na Massa*.
Cláudia Fernandez, 10 anos

Olá! Eu queria que vocês falassem sobre Atlântida.
JOÃO PEDRO DE OLIVEIRA
HORTOLÂNDIA – SP

Adivinhe a seção favorita do João Vitor e da Maria Luiza.
GASPAR – SC

Os irmãos Lucas e Artur criaram uma superaventura com os ROCKANIMAL!
FORTALEZA – CE

Aprendemos a fazer massa de modelar com a Tia Aline, na Casa de Criança. Fotos do Papai.

Olá! Gostaria que vocês falassem mais sobre Bob Esponja e Hamtaro. Queria também que fizessem uma seção sobre reciclagem, porque gosto muito de reciclar coisas.
MATHEUS R. A. AGUIAR
CAPITÃO POÇO – PA

Bichos

por Fred Wagner

Animatiras

por Jean Galvão

Rita

por Célia Catunda

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 24

Página 37

Página 39

- A ▸ JUCA
- B ▸ ASTOLFO
- C ▸ TÚLIO
- D ▸ OFÉLIA
- E ▸ FREDERICO
- F ▸ ZICO
- G ▸ FOFA
- H ▸ MATILDA
- I ▸ TUCA
- J ▸ FERNANDO
- K ▸ EDGAR